

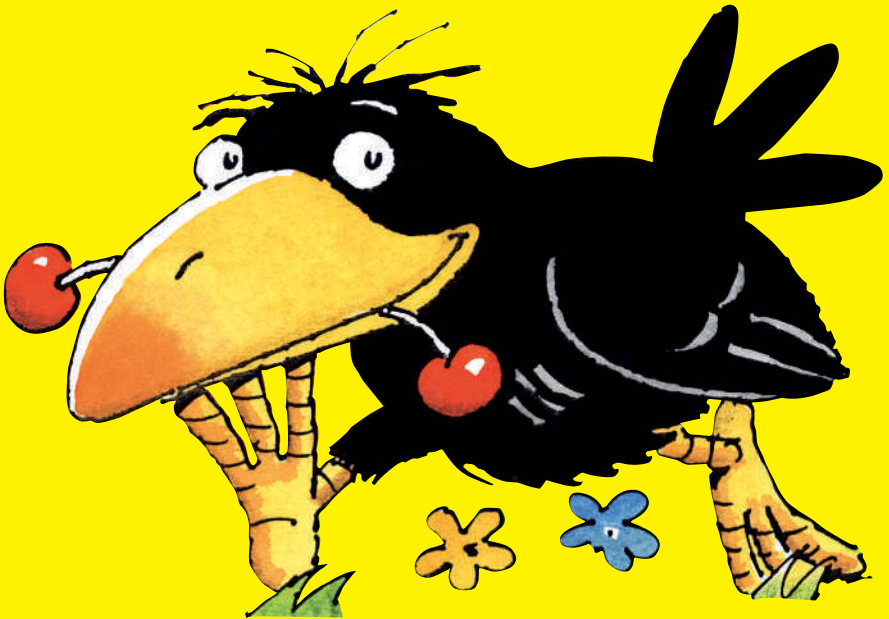


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4460



Obstgärtchen

The Little Orchard • Le petit verger
Boomgaardje • El Frutalito
Il mini frutteto

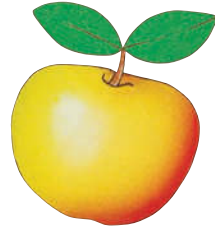


Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2004

Le petit verger

Un jeu de dé et de mémoire coopératif avec un cerisier en 3D et un dé multicolore, pour 1 à 4 joueurs de 3 à 8 ans.

Idée : Vera Baumeister
Illustration : Reiner Stolte
Durée d'une partie : env. 10 minutes



Vous venez pour faire la cueillette des cerises. Mais le petit corbeau vient voler aux alentours, il est aussi très attiré par les beaux fruits rouges. Serez-vous assez rapides pour récupérer toutes les cerises avant que le corbeau n'atteigne l'arbre ?

Contenu

- 1 plateau de jeu avec cerisier
- 1 corbeau
- 5 cerises
- 1 panier à fruits
- 1 dé multicolore
- 15 cartes « fleur »
- 1 règle du jeu

But du jeu

Si vous jouez tous ensemble et si vous avez une bonne mémoire, vous réussirez à cueillir toutes les cerises avant que le corbeau n'arrive devant l'arbre.

*cueillir les cerises
avant que le cor-
beau n'arrive devant
l'arbre*

Préparatifs

construire le plateau de jeu, accrocher les cerises, poser le corbeau, le panier, retourner les cartes

préparer le dé

lancer le dé 1 x

fleur : retourner une carte correspondante

soleil : choisir n'importe quelle carte

cerise : la cueillir, garder la carte

corbeau : avancer le corbeau d'1 case, retourner une carte

animal endormi : reposer la carte

Soulevez le plateau de jeu et retirez tout le matériel de jeu de la boîte. Rabattez à nouveau le plateau de jeu et fixez le cerisier dans la fente du plateau. Accrochez les cerises dans

l'arbre et mettez le corbeau sur sa case de départ, c'est-à-dire sur la case avec les pattes de corbeau.

Posez les cartes devant la boîte, avec la face

fleur visible, et mélangez-les.

Faites attention à ce qu'elles ne soient pas posées les unes sur les autres. Préparez le dé.

Asseyez-vous de manière à bien voir toutes les cartes « fleur » ainsi que le corbeau.



Déroulement d'une partie

Le joueur qui pourra le mieux imiter un corbeau commence.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **La fleur rouge, jaune, bleue, blanche ou violette ?**
choisis une carte avec une fleur de la couleur correspondante et retourne-la.
- **Le soleil ?**
prends n'importe quelle carte et retourne-la.

Qu'est-il dessiné au dos de la carte ?

- **Une cerise ?**
Super ! Tu as le droit de cueillir une cerise dans l'arbre et de la mettre dans le panier. Tu prends la carte que tu viens de retourner et tu la poses devant toi.
- **L'effronté corbeau ?**
Ouille ! Le corbeau avance un petit peu en direction de l'arbre. Repose la carte face cachée. Prends le corbeau, dit « Craa ! Craa ! » et avance-le d'une case.
- **Un animal endormi ?**
Ne fais pas de bruit pour ne pas le réveiller ! Repose la carte face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

*corbeau devant
l'arbre =
les joueurs perdent
tous la partie,
toutes les cerises
sont cueillies =
partie gagnée*

Fin de la partie

La partie est finie ...

- dès que le corbeau arrive sur la dernière case devant l'arbre et qu'il vole toutes les cerises. Dans ce cas, les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie.
- dès que les joueurs ont cueilli la dernière cerise de l'arbre : ils gagnent la partie tous ensemble. Ils peuvent alors célébrer une fête des cerises.

Variante cueillette des cerises

Si vous voulez, vous pouvez compter qui a le plus de cartes à la fin de la partie. Ce joueur est nommé le meilleur cueilleur de cerises.

Variante corbeau

L'effronté corbeau s'est avancé d'une case au début de la partie. Cela va encore compliquer la cueillette des cerises. Si vous avez assez de bravoure, vous pourrez même avancer le corbeau de deux ou trois cases avant de commencer la partie.

Obstgärtchen

Ein kooperatives Merk- und Farbwürfelspiel
für 1 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren.

Spielidee: Vera Baumeister
Illustration: Reiner Stolte
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Ihr helft Berta Birnbaum beim Kirschenpflücken. Doch nicht nur wir Menschen, auch der kleine Rabe mag die saftigen roten Früchte gerne ... Seid ihr schnell genug, um die Kirschen zu ernten, bevor der Rabe den Baum erreicht?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Kirschbaum
- 1 Rabe
- 5 Kirschaare
- 1 Obstkörbchen
- 1 Farbwürfel
- 15 Blumenkarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wenn ihr zusammenhaltet und ein gutes Gedächtnis beweist, schafft ihr es, alle Kirschen zu pflücken, bevor der Rabe den Baum erreicht.

*Kirschen ernten,
bevor der Rabe am
Baum ist*

Spielvorbereitung

*Spielplan aufbauen,
Kirschen aufhängen,
Raben, Korb platzieren,
Karten verdecken*

Würfel bereitlegen

Klappt den Spielplan nach oben und nimmt das gesamte Spielmaterial aus der Verpackung. Anschließend klappt ihr den Spielplan wieder zu. Steckt den Kirschbaum in den Spielplanschlitz und hängt die Kirschaare an den Baum. Stellt den Raben auf sein Startfeld.

Darauf sind Rabenfüße abgebildet. Legt die Karten mit der Blumenseite nach oben vor der Schachtel aus und mischt sie. Sie sollen nicht übereinander liegen. Stellt den Korb neben die Schachtel und legt den Farbwürfel bereit.

Setzt euch so, dass alle die Blumenkarten und auch den Raben gut sehen können.



Spielablauf

1 x würfeln

Das Kind, das am besten wie ein Rabe krächzen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Die rote, gelbe, blaue, weiße oder violette Blume?**
Suche dir eine Karte mit farblich passender Blume aus und drehe sie um.
- **Die Sonne?**
Suche dir eine beliebige Karte aus und drehe sie um.

Was ist auf der Rückseite der Karte abgebildet?

- **Eine Kirsche?**
Prima! Du darfst eine Kirsche vom Baum pflücken und in den Obstkorb legen. Die umgedrehte Karte darfst du nehmen und offen vor dir ablegen.
- **Der freche Rabe?**
Oje, der kleine Rabe hüpf ein Stückchen weiter an den Baum heran. Verdecke die Karte wieder. Nimm dann den Raben, rufe „Kraah, kraah!“ und rücke ihn ein Feld vorwärts.
- **Ein schlafendes Tier?**
Sei schön leise, damit du das Tier nicht weckst! Verdecke die Karte wieder.

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe und würfelt.

*Blume: farblich passende Karte aufdecken,
Sonne: beliebige Karte aussuchen*

*Kirsche:
Kirsche pflücken,
Karte behalten*

*Rabe:
Rabe 1 Feld vor,
Karte wieder verdecken*

*schlafendes Tier:
Karte wieder verdecken*

*Rabe erreicht Baum
= Kinder verlieren
gemeinsam*

*alle Kirschen
gepflückt = Sieg*

Spielende

Das Spiel endet, ...

- sobald der Rabe das letzte Feld vor dem Baum erreicht und alle Kirschen stibitzt. In diesem Fall haben die Kinder leider alle gemeinsam verloren.
- sobald die Kinder die letzte Kirsche vom Baum gepflückt haben. Sie gewinnen das Spiel gemeinsam. Nun können sie zusammen mit Berta Birnbaum ein großes Kirschenfest feiern.

Kirschernte-Variante

Wenn ihr möchtet, könnt ihr nach Spielende zählen, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. Dieses Kind wird zum fleißigsten Erntehelfer ernannt.

Raben-Variante

Da hat sich der freche Rabe zu Spielbeginn ein Feld weiter nach vorne geschlichen. Jetzt wird es noch kniffliger, die Kirschen rechtzeitig zu ernten. Wenn ihr mutig genug seid, könnt ihr den Raben zu Spielbeginn sogar zwei oder drei Felder weiter nach vorne stellen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Uitvinders voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de